

## 貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

109 學年度嘉義縣義竹國民中學七年級第一學期科技領域生活科技、資訊科技科 教學計畫表

設計者：張順超 (新課綱) (表十二之一)

一、教材版本：翰林版第一冊

二、本領域每週學習節數：2

三、總綱核心素養：

■A1 身心素質與自我精進 ■A2 系統思考與解決問題 ■A3 規劃執行與創新應變 ■B1 符號運用與溝通表達 ■B2 科技資訊與媒體素養

■B3 藝術涵養與美感素養 ■C1 道德實踐與公民意識 ■C2 人際關係與團隊合作 ■C3 多元文化與國際理解

四、本學期課程內涵：

週次	起訖日期	單元/主題名稱	學習領域核心素養	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	跨域統整或協同教學規劃 (無則免填)
				學習表現	學習內容				
第一週	8/31~9/4	第一冊關卡1 生活科技導論 挑戰1 生活科技教室使用規範	科-J-A1	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 認識生活科技教室的環境。 2. 遵守生活科技教室的使用規範。 3. 掌握緊急事故的標準作業程序。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【人權教育】 人J8 了解人身自由權，並具有自我保護的知能。 【安全教育】 安J3 了解日常生活容易發生事故的原因。	

第一週	8/31~9/4	第一冊第1章資訊科技導論 1-1 資訊科技與人類生活~1-3 個人電腦及其周邊設備	科-J-A1 科-J-A2	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	1. 能了解資訊科技的意涵。 2. 能了解資訊科技的發展趨勢。 3. 能認識常見的電腦設備。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J8 解讀科技產品的性別意涵。 【人權教育】 人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【閱讀素養教育】 閱J4 除紙本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。	
第二週	9/7~9/11	關卡1 生活科技導論 挑戰2 創意與思考	科-J-B1	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及	生 P-IV-1 創意思考的方法。	1. 了解創意思考在團隊合作問題解決的用處。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	【性別平等教育】 性J3 檢視家庭、學校、職場中	

				試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。		2. 認識常見的創意思考法。 3. 應用創意思考法以提出不同想法。	4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。	
第二週	9/7~9/11	第一冊第1章資訊科技導論 1-4 資訊科技與問題解決~1-6 資訊科技與跨領域整合	科-J-A1 科-J-B2	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 能了解問題解決的思維模式。 2. 能了解資訊科技及其社會相關議題。 3. 能了解資訊科技與跨領域整合。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視。 【人權教育】 人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。 【品德教育】 品 J5 資訊與媒體的公共性與	

				索資訊科技之興趣，不受性別限制。				社會責任。品J8 理性溝通與問題解決。 【生涯規劃教育】 涯J2 具備生涯規劃的知識與概念。 涯J8 工作/教育環境的類型與現況。 涯J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。	
第三週	9/14~9/18	關卡 1 生活科技導論 挑戰 2 創意與思考	科-J-B1	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 c-IV-2 能在實作活動中展	生 P-IV-1 創意思考的方法。	1. 了解創意思考在團隊合作問題解決的用處。 2. 認識常見的思考法。 3. 應用創意思考法以提出不同想法。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【品德教育】 品J1 溝通合作與和	

				現創新思考的能力。				諧人際關係。	
第三週	9/14~9/18	第一冊第1章資訊科技導論 習作第一章	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B2	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 能了解資訊科技的意涵。 2. 能了解資訊科技的發展趨勢。 3. 能認識常見的電腦設備。 4. 能了解問題解決的思維模式。 5. 能了解資訊科技及其社會相關議題。 6. 能了解資訊科技與跨領域整合。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。 【人權教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	
第四週	9/21~9/25	關卡1 生活科技導論 挑戰3 科技問題	科-J-A2 科-J-B3	設 k-IV-1 能了解日	生 P-IV4 設計的流程。	1. 認識科技問題解決的歷	1. 發表 2. 口頭討論	【生涯規劃教育】 涯J3 覺察	

		解決		<p>常科技的意涵與設計製作的概念。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>		<p>程。</p> <p>2. 應用科技問題解決歷程，解決日常生活中的科技問題。</p>	<p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>自己的能力與興趣。</p> <p>涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。</p>	
第四週	9/21~9/25	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-1 認識演算法與程式語言	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織</p>	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 能了解演算法的基本概念。	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性 J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p><b>【人權教育】</b></p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p>	

				思維，並進行有效的表達。					
第五週	9/28~10/2	關卡1 生活科技 導論 挑戰3 科技問題 解決	科-J-A2 科-J-B3	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	生 P-IV4 設計的流程。	1. 認識科技問題解決的歷程。 2. 應用科技問題解決歷程，解決日常生活中的科技問題。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【生涯規劃教育】</b> 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第五週	9/28~10/2	第一冊第2章基礎 程式設計(1) 2-1 認識演算法與 程式語言	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解	資 A-IV-1 演算法基本概念。	1. 能了解程式語言的基本概念。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 <b>【閱讀素養教育】</b>	

				析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。				閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第六週	10/5~10/9	關卡 1 生活科技 導論 挑戰 3 科技問題 解決	科-J-A2 科-J-B3	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	生 P-IV4 設計的流程。	1. 認識科技問題解決的歷程。 2. 應用科技問題解決歷程，解決生活中的科技問題。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【生涯規劃教育】</b> 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 涯 J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第六週	10/5~10/9	第一冊第 2 章基礎 程式設計 (1) 2-2Scratch 程式 設計-基礎篇	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能	1. 能了解 Scratch 的基本功能。 2. 能熟悉	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現	<b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關	

				<p>架構與運算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	及應用。	Scratch的基本操作。 3.能用Scratch製作簡單動畫作。	<p>4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>係。 品 J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第七週	10/12~10/16	<p>關卡 2 認識科技 挑戰 1 看見科技 I see you</p>	科-J-A1	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p>	<p>1. 藉由重新檢視生活周遭的科技產品，了解科技的意義與功能。 2. 認識常</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度</p>	<p>【海洋教育】 海 J4 了解海洋水產、工程、運輸、能源、與旅遊等產業的結構與發</p>	

				k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。		見的科技範疇。	6. 課堂問答	展。 【性別平等教育】 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等，並提出解決策略。	
第七週	10/12~10/16	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-2Scratch 程式設計-基礎篇	科-J-A2 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 能了解Scratch的基本功能。 2. 能熟悉Scratch的基本操作。 3. 能用Scratch製作簡單動畫作。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【閱讀素養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	

				p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。					
第八週	10/19~10/23	關卡 2 認識科技挑戰 2 建立科技系統的概念	科-J-A2	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生 N-IV-2 科技的系統。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 了解科技系統的概念。 2. 知道科技系統是由許多子系統所組成。 3. 舉例說明目標、輸入、處理、輸出和回饋的功能。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【人權教育】</b> 人J4 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 人J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。 人J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。	
第八週	10/19~10/23	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1. 能了解循序結構。 2. 能了解選擇結構。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳	<b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的	

				<p>算原理。 運 t-IV-3 能設計資 訊作品以 解決生活 問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解 析問題。 運 p-IV-1 能選用適 當的資訊 科技組織 思維，並 進行有效 的表達。 運 p-IV-2 能利用資 訊科技與 他人進行 有效的互 動。</p>	<p>資 P-IV-2 結構化程 式設計。</p>		<p>交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答</p>	<p>能力，以判 讀文本知 識的正確 性。 閱J3 理解 學科知識 內的重要 詞彙的意 涵，並懂得 如何運用 該詞彙與 他人進行 溝通。</p>	
第九週	10/26~10/30	<p>關卡 2 認識科技 挑戰 3 探索科技 的發展與影響</p>	<p>科-J-C1 科-J-C3</p>	<p>設 a-IV-3 能主動關 注人與科</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起 源與演</p>	<p>1. 了解科 技演進的 主因。 2. 能察覺</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上</p>	<p>【人權教 育】 人J5 了解 社會上有</p>	

				<p>技、社會、環境的關係。設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p>	<p>進。生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。</p>	<p>科技發展對人類生活及產業發展的影響。</p>	<p>課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。 【環境教育】 環 J4 了解永續發展的意義（環境、社會、與經濟的均衡發展）與原則。 【性別平等教育】 性 J9 認識性別權益相關法律與性別平等運動的楷模，具備關懷性別少數的態度。 性 J10 探究社會中資源運用與分配的性別不平等，並提出</p>	
--	--	--	--	---	-------------------------------	---------------------------	--	--	--

第九週	10/26~10/30	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 能了解選擇結構。 2. 能了解重複結構。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	解決策略。 <b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。	
-----	-------------	---------------------------------------	--------------------------------------	--	---	----------------------------	--	--	--

				他人進行有效的互動。					
第十週	11/2~11/6	關卡 2 認識科技挑戰4聰明的科技產品選用者	科-J-A2	設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。 設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。	生 A-IV-1 日常科技產品的選用。	1. 了解如何選用科技產品。 2. 了解科技產品的分類方式。 3. 在選購科技產品時能分辨對環境友善的產品。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【環境教育】</b> 環J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展)與原則。 環J15 認識產品的生命週期,探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。	
第十週	11/2~11/6	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 能了解選擇結構。 2. 能了解重複結構。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力,以判讀文本知識的正確性。 閱J3 理解學科知識	

				<p>問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解 析問題。 運 p-IV-1 能選用適 當的資訊 科技組織 思維，並 進行有效 的表達。 運 p-IV-2 能利用資 訊科技與 他人進行 有效的互 動。</p>				<p>內的重要 詞彙的意 涵，並懂得 如何運用 該詞彙與 他人進行 溝通。</p>	
第十 一週	11/9~11/13	<p>關卡3設計與製作的基礎 挑戰1無所不在的 視圖與製圖</p>	科-J-B1	<p>設 k-IV-1 能了解日 常科技的 意涵與設 計製作的 基本概 念。 設 s-IV-1</p>	生 P-IV-2 設計圖的 繪製。	<p>1. 了解視 圖與製圖 在設計時 的重要 性。 2. 能理解 基本的視 圖。 3. 能具備 基本的製</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問</p>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性 J11 去 除性別刻 板與性別 偏見的情 感表達與 溝通，具備 與他人平 等互動的</p>	

				<p>能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與人溝通、協調、合作的能力。</p>		圖能力。	答	<p>能力。</p> <p><b>【人權教育】</b> 人J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。</p>	
第十一週	11/9~11/13	第一冊第2章基礎程式設計(1) 2-3Scratch程式設計-計算篇	<p>科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2</p>	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 能了解循序結構。</p> <p>2. 能了解選擇結構。</p> <p>3. 能了解重複結構。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p> <p>閱J3 理解</p>	

				<p>解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>				<p>學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p>	
第十二週	11/16~11/20	<p>關卡3設計與製作的基礎</p> <p>挑戰1無所不在的視圖與製圖</p>	科-J-B1	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p>	<p>1. 了解視圖與製圖在設計時的重要性。</p> <p>2. 能理解基本的視圖。</p> <p>3. 能具備</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平</p>	

				<p>s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。 設</p> <p>s-IV-2 能運用基 本工具進 行材料處 理與組 裝。 設</p> <p>c-IV-3 能具備與 人溝通、 協調、合 作的能 力。</p>		基本的製 圖能力。	6. 課堂問 答	<p>等互動的 能力。 【人權教 育】 人J5 了解 社會上有 不同的群 體和文 化，尊重並 欣賞其差 異。</p>	
第十二週	11/16~11/20	第一冊第2章基礎 程式設計(1) 2-4Scratch 程式 設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運</p> <p>t-IV-1 能了解資 訊系統的 基本組成 架構與運 算原理。 運</p> <p>t-IV-3 能設計資</p>	資 P-IV-1 程式語言 基本概 念、功能 及應用。 資 P-IV-2 結構化程 式設計。	1. 能了解 Scratch 的畫筆功 能。	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問</p>	<p>【閱讀素 養教育】 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判 讀文本知 識的正確 性。</p>	

				<p>訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>			答	<p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第十三週	11/23~11/27	<p>關卡 3 設計與製作的基礎</p> <p>挑戰 2 電腦輔助設計與應用</p>	科-J-A1	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p>	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	<p>1. 了解電腦輔助設計的重要性。</p> <p>2. 認識電腦建模軟體。</p> <p>3. 能具備</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備</p>	

				<p>設 s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基 本工具進 行材料處 理與組 裝。</p> <p>設 c-IV-3 能具備與 人溝通、 協調、合 作的能 力。</p>		基本的電 腦繪圖能 力。	度 6. 課堂問 答	與他人平 等互動的 能力。 【人權教 育】 人J5 了解 社會上有 不同的群 體和文 化，尊重並 欣賞其差 異。	
第十 三週	11/23~11/27	第一冊第2章基礎 程式設計(1) 2-4Scratch 程式 設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資 訊系統的 基本組成 架構與運 算原理。</p> <p>運 t-IV-3</p>	資 P-IV-1 程式語言 基本概 念、功能 及應用。 資 P-IV-2 結構化程	<p>1. 能了解 Scratch 的畫筆功 能。</p> <p>2. 能了解 Scratch 的變數積 木。</p> <p>3. 能了解</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度</p>	【閱讀素 養教育】 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判 讀文本知 識的正確	

				<p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	式設計。	迴圈的概念。	6. 課堂問答	<p>性。</p> <p>閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第十四週	11/30~12/4	<p>關卡 3 設計與製作的基礎</p> <p>挑戰 2 電腦輔助設計與應用</p>	科-J-A1	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概</p>	生 P-IV-2 設計圖的繪製。	<p>1. 了解電腦輔助設計的重要性。</p> <p>2. 認識電腦建模軟體。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與</p>	

				<p>念。 設 s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。 設 s-IV-2 能運用基 本工具進 行材料處 理與組 裝。 設 c-IV-3 能具備與 人溝通、 協調、合 作的能 力。</p>		<p>3. 能具備 基本的電 腦繪圖能 力。</p>	<p>5. 學習態 度 6. 課堂問 答</p>	<p>溝通，具備 與他人平 等互動的 能力。 【人權教 育】 人J5 了解 社會上有 不同的群 體和文 化，尊重並 欣賞其差 異。</p>	
第十 四週	11/30~12/4	第一冊第2章基礎 程式設計(1) 2-4Scratch 程式 設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資 訊系統的 基本組成 架構與運 算原理。 運</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言 基本概 念、功能 及應用。 資 P-IV-2</p>	<p>1. 能了解 Scratch 的畫筆功 能。 2. 能了解 Scratch 的變數積 木。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態</p>	<p>【閱讀素 養教育】 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判 讀文本知</p>	

				<p>t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運</p> <p>t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運</p> <p>p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>結構化程式設計。</p>	<p>3. 能了解迴圈的概念。</p>	<p>度 6. 課堂問答</p>	<p>識的正確性。 閱 J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱 J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
<p>第十五週</p>	<p>12/7~12/11</p>	<p>關卡3設計與製作的基礎 挑戰2電腦輔助設計與應用</p>	<p>科-J-A1</p>	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的</p>	<p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p>	<p>1. 了解電腦輔助設計的重要性。 2. 認識電腦建模軟</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳</p>	<p>【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情</p>	

				<p>基本概念。 設 s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。 設 s-IV-2 能運用基 本工具進 行材料處 理與組 裝。 設 c-IV-3 能具備與 人溝通、 協調、合 作的能 力。</p>		<p>體。 3. 能具備 基本的電 腦繪圖能 力。</p>	<p>交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答</p>	<p>感表達與 溝通，具備 與他人平 等互動的 能力。 【人權教 育】 人J5 了解 社會上有 不同的群 體和文 化，尊重並 欣賞其差 異。</p>	
第十 五週	12/7~12/11	第一冊第2章基礎 程式設計(1) 2-4Scratch 程式 設計-繪圖篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資 訊系統的 基本組成 架構與運 算原理。</p>	資 P-IV-1 程式語言 基本概 念、功能 及應用。 資	<p>1. 能了解 循序結 構。 2. 能了解 選擇結 構。 3. 能了解</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交</p>	<p>【閱讀素 養教育】 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判</p>	

				<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>重複結構。</p> <p>4. 能了解Scratch的畫筆功能。</p> <p>5. 能了解Scratch的變數積木。</p> <p>6. 能了解迴圈的概念。</p>	<p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>讀文本知識的正確性。</p> <p>閱J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。</p> <p>閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。</p> <p>閱J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第十六週	12/14~12/18	關卡3設計與製作的基礎 挑戰3處處可見的工具	科-J-A2	<p>設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原</p>	<p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p>	<p>1. 認識日常生活中的手工具。</p> <p>2. 正確的</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p>	<p>【性別平等教育】 性J11 去除性別刻板與性別</p>	

				<p>理、發展歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計</p>	<p>操作日常生活中的手工具。</p> <p>3. 認識基本的材料與其處理方式。</p>	<p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p><b>【人權教育】</b></p> <p>人J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。</p>	
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				並製作科技產品以解決問題。					
第十六週	12/14~12/18	第一冊第3章資料處理與分析 3-1 資料的形式與意義~3-2 資料搜尋	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 能了解資料的形式與意義。 2. 能了解資料處理的目的。 3. 能了解資料搜尋的意義與功能。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判斷讀文本知識的正確性。 閱J3 理解學科知識內的重要詞彙的意涵，並懂得如何運用該詞彙與他人進行溝通。 閱J8 在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。 閱J10 主動尋求多	

								元的詮釋，並試著表達自己的想法。	
第十七週	12/21~12/25	關卡3設計與製作的基礎 挑戰3處處可見的工具	科-J-A2	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 認識日常生活中的手工具。 2. 正確的操作日常生活中的手工具。 3. 認識基本的材料與其處理方式。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 【人權教育】 人 J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。	

				<p>技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>					
第十七週	12/21~12/25	第一冊第3章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-C2	<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	<p>1. 能了解資料的處理與分析。</p> <p>2. 能了解資料處理的軟體工具。</p> <p>3. 能了解試算表的操作介面。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性J6 探究各種符號中的性別意涵及人際溝通中的性別問題。</p> <p><b>【環境教育】</b></p> <p>環J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展)與原則。</p>	

				<p>運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>				<p>環 J16 了解各種替代能源的基本原理與發展趨勢。</p> <p><b>【海洋教育】</b> 海 J19 了解海洋資源之有限性，保護海洋環境。</p> <p><b>【能源教育】</b> 能 J2 了解減少使用傳統能源對環境的影響。</p> <p><b>【國際教育】</b> 國 J2 具備國際視野的國家意識。 國 J3 了解我國與全球議題之關連性。 國 J8 了解</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

								全球永續發展之理念並落實於日常生活中。	
第十 八週	12/28~1/1	關卡3 設計與製作的基礎 挑戰3 處處可見的工具	科-J-A2	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 認識日常生活中的手工具。 2. 正確的操作日常生活中的手工具。 3. 認識基本的材料與其處理方式。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【性別平等教育】 性J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 【人權教育】 人J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。	

				能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。					
第十八週	12/28~1/1	第一冊第3章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-C2	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 能了解資料的處理與分析。 2. 能了解資料處理的軟體工具。 3. 能了解試算表的操作介面。 4. 能了解試算表的公式與函式功能。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 品J8 理性溝通與問題解決。 【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知	

				<p>動。</p> <p>運 c-IV-1 能熟悉資 訊科技共 創工具的 使用方 法。</p> <p>運 c-IV-2 能選用適 當的資訊 科技與他 人合作完 成作品。</p>				<p>識的正確 性。</p> <p>閱 J6 懂得 在不同學 習及生活 情境中使 用文本之 規則。</p> <p>閱 J10 主 動尋求多 元的詮 釋，並試著 表達自己 的想法。</p>	
第十 九週	1/4~1/8	關卡 3 設計與製 作的基礎 挑戰 3 處處可見的 工具	科-J-A2	<p>設 k-IV-2 能了解科 技產品的 基本原 理、發展 歷程、與 創新關 鍵。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選 擇、分析 與運用科 技產品的 基本知</p>	生 P-IV-3 手工具的 操作與使 用。	<p>1. 認識日 常生活中 的手工 具。</p> <p>2. 正確的 操作日常 生活中的 手工具。</p> <p>3. 認識基 本的材料 與其處理 方式。</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答</p>	<p><b>【性別平 等教育】</b> 性 J11 去 除性別刻 板與性別 偏見的情 感表達與 溝通，具備 與他人平 等互動的 能力。</p> <p><b>【人權教 育】</b> 人 J5 了解 社會上有 不同的群</p>	

				<p>識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p>				體和文化，尊重並欣賞其差異。	
第十九週	1/4~1/8	第一冊第3章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-C2	運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運	資 T-IV-1 資料處理應用專題。	1. 能了解資料的處理與分析。 2. 能了解資料處理的軟體工	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交	【品德教育】 品J1 溝通合作與和諧人際關係。 品J8 理性	

				<p>t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運</p> <p>c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運</p> <p>c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p>		<p>具。</p> <p>3. 能了解試算表的操作介面。</p> <p>4. 能了解試算表的公式與函式功能。</p>	<p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J6 懂得在不同學習及生活情境中使用文本之規則。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>	
第二十週	1/11~1/15	<p>關卡 3 設計與製作的基礎 挑戰 3 處處可見的工具</p>	科-J-A2	<p>設</p> <p>k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展</p>	<p>生</p> <p>P-IV-3 手工具的操作與使用。</p>	<p>1. 認識日常生活中的手工具。</p> <p>2. 正確的操作日常</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳</p>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情</p>	

				<p>歷程、與創新關鍵。</p> <p>設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 s-IV-3 能運用科技工具保養與維護科技產品。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科</p>	<p>生活中的手工具。</p> <p>3. 認識基本的材料與其處理方式。</p>	<p>交 5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p> <p><b>【人權教育】</b></p> <p>人 J5 了解社會上有不同的群體和文 化，尊重並欣賞其差異。</p>	
--	--	--	--	---	--	---------------------------------	--	--

				技產品以 解決問 題。					
第二 十週	1/11~1/15	第一冊第3章資料 處理與分析 3-3 資料處理與分 析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-C2	運 t-IV-3 能設計資 訊作品以 解決生活 問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解 析問題。 運 p-IV-2 能利用資 訊科技與 他人進行 有效的互 動。 運 c-IV-1 能熟悉資 訊科技共 創工具的 使用方 法。 運 c-IV-2 能選用適	資 T-IV-1 資料處理 應用專 題。	1. 能了解 資料的處 理與分 析。 2. 能了解 資料處理 的軟體工 具。 3. 能了解 試算表的 操作介 面。 4. 能了解 試算表的 公式與函 式功能。 5. 能了解 試算表的 統計圖表 功能。	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【品德教 育】 品J1 溝通 合作與和 諧人際關 係。 品J8 理性 溝通與問 題解決。 【閱讀素 養教育】 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判 讀文本知 識的正確 性。 閱J6 懂得 在不同學 習及生活 情境中使 用文本之 規則。 閱J10 主 動尋求多 元的詮	

				當的資訊科技與他人合作完成作品。				釋，並試著表達自己的想法。	
第二十一週	1/18~1/19	關卡3 設計與製作的基礎 挑戰3 處處可見的工具	科-J-A2	設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 k-IV-4 能了解選擇、分析與運用科技產品的基本知識。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設 s-IV-3 能運用科	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 認識日常生活中的手工具。 2. 正確的操作日常生活中的手工具。 3. 認識基本的材料與其處理方式。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【性別平等教育】</b> 性J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。 <b>【人權教育】</b> 人J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。	

				技工具保 養與維護 科技產 品。 設 c-IV-1 能運用設 計流程， 實際設計 並製作科 技產品以 解決問 題。					
第二十一週	1/18~1/19	第一冊第3章資料處理與分析 3-3 資料處理與分析工具	科-J-A2 科-J-A3 科-J-C2	運 t-IV-3 能設計資 訊作品以 解決生活 問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解 析問題。 運 p-IV-2 能利用資 訊科技與 他人進行 有效的互 動。	資 T-IV-1 資料處理 應用專 題。	1. 能了解 資料的處 理與分 析。 2. 能了解 資料處理 的軟體工 具。 3. 能了解 試算表的 操作介 面。 4. 能了解 試算表的 公式與函 式功能。 5. 能了解 試算表的	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	<b>【品德教育】</b> 品J1 溝通 合作與和 諧人際關 係。 品J8 理性 溝通與問 題解決。 <b>【閱讀素          養教育】</b> 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判 讀文本知 識的正確	

				運 c-IV-1 能熟悉資 訊科技共 創工具的 使用方 法。 運 c-IV-2 能選用適 當的資訊 科技與他 人合作完 成作品。		統計圖表 功能。		性。 閱 J6 懂得 在不同學 習及生活 情境中使 用文本之 規則。 閱 J10 主 動尋求多 元的詮 釋，並試著 表達自己 的想法。	
--	--	--	--	---	--	-------------	--	---	--

註 1：請分別列出七年級第一學期及第二學期八個學習領域（語文、數學、自然科學、綜合、藝術、健體、社會及科技等領域）之教學計畫表。

註 2：議題融入部份，請填入法定議題及課綱議題。

## 貳、各年級各領域/科目課程計畫(部定課程)

109 學年度嘉義縣義竹國民中學七年級第二學期科技領域生活科技、資訊科技科 教學計畫表

設計者：張順超 (新課綱) (表十二之一)

一、教材版本：翰林版第二冊

二、本領域每週學習節數：2

三、總綱核心素養：

■A1 身心素質與自我精進 ■A2 系統思考與解決問題 ■A3 規劃執行與創新應變 ■B1 符號運用與溝通表達 ■B2 科技資訊與媒體素養

■B3 藝術涵養與美感素養 ■C1 道德實踐與公民意識 ■C2 人際關係與團隊合作 □C3 多元文化與國際理解

四、本學期課程內涵：

週次	起訖日期	單元/主題名稱	學習領域核心素養	學習重點		學習目標	評量方式	議題融入	跨域統整或協同教學規劃 (無則免填)
				學習表現	學習內容				
第一週	1/20~1/26	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 1 結構與生活	科-J-A2	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設	生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 了解結構的原理與功能。 2. 了解力的種類與應用。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品 J8 理性溝通與問題解決。	

				<p>s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。 設</p> <p>c-IV-2 能在實作 活動中展 現創新思 考的能力。</p>					
第一週	1/20~1/26	第二冊第4章資料保護與資訊安全 4-1 法定的個人資料~4-2 個人資料的保護措施	科-J-A1 科-J-C1	<p>運</p> <p>a-IV-1 能落實健 康的數位 使用習慣 與態度。 運</p> <p>a-IV-2 能了解資 訊科技相 關之法 律、倫理 及社會議 題，以保 護自己與 尊重他 人。</p>	資 H-IV-1 個人資料 保護。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解個人資料。</li> <li>2. 能了解有關個人資料的合理利用。</li> <li>3. 能了解個人資料保護的相關規定。</li> <li>4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發表</li> <li>2. 口頭討論</li> <li>3. 平時上課表現</li> <li>4. 作業繳交</li> <li>5. 學習態度</li> <li>6. 課堂問答</li> </ol>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p>【人權教育】</p> <p>人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>【法治教</p>	

				運 a-IV-3 能具備探 索資訊科 技之興 趣，不受 性別限 制。				育】 法 J3 認識 法律之意 義與制定。	
第二 週	2/17~2/19	第二冊關卡 4 結 構與機構 挑戰 1 結構與生 活	科-J-A2	設 k-IV-1 能了解日 常科技的 意涵與設 計製作的 基本概 念。 設 k-IV-3 能了解選 用適當材 料及正確 工具的基本 知識。 設 s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。	生 A-IV-2 日常科技 產品的機 構與結構 應用。 生 P-IV-1 創意思考 的方法。 生 P-IV-3 手工具的 操作與使 用。	1. 了解結 構的原理 與功能。 2. 了解力 的種類與 應用。	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【品德教 育】 品 J8 理性 溝通與問 題解決。	

				設 c-IV-2 能在實作 活動中展 現創新思 考的能力。					
第二週	2/17~2/19	第二冊第4章資料 保護與資訊安全 4-2 個人資料的保 護措施	科-J-A1 科-J-C1	運 a-IV-1 能落實健 康的數位 使用習慣 與態度。 運 a-IV-2 能了解資 訊科技相 關之法 律、倫理 及社會議 題，以保 護自己與 尊重他 人。 運 a-IV-3 能具備探 索資訊科 技之興 趣，不受 性別限	資 H-IV-1 個人資料 保護。	1. 能了解 個人資 料。 2. 能了解 有關個 人資料 的合理 利用。 3. 能了解 個人資 料保護 的相關 規定。 4. 能了解 保護自 己個人 資料應 注意的 事項。	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【性別平等教育】 性J4 認識 身體自主 權相關議 題，維護自 己與尊重 他人的身 體自主權。 【人權教育】 人J11 運 用資訊網 絡了解人 權相關組 織與活動。 【法治教育】 法J3 認識 法律之意 義與制定。	

第三週	2/22~2/26	第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 2 常見結構的種類與應用	科-J-A2	制。 設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 了解椅子的結構。 2. 了解建築結構與材料。 3. 了解橋梁的結構與類型。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。
第三週	2/22~2/26	第二冊第 4 章資料保護與資訊安全 4-3 資訊安全與防範措施~習作第四章	科-J-A1 科-J-C1	運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 a-IV-2 能了解資訊科技相	資 H-IV-1 個人資料保護。 資 H-IV-3 資訊安全。	1. 能了解個人資料。 2. 能了解有關個人資料的合理利用。 3. 能了解個人資料保護的相	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問	【性別平等教育】 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。 【人權教

				<p>關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>關規定。</p> <p>4. 能了解自己保護個人資料應注意的事項。</p> <p>5. 能了解資安意識的意義。</p> <p>6. 能了解常見的資安技術。</p> <p>7. 能了解資安管理。</p> <p>8. 能了解使用網路時要隨時注意的安全防範措施。</p>	答	<p>育】</p> <p>人 J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>【法治教育】</p> <p>法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	
第四週	3/1~3/5	第二冊關卡 4 結構與機構挑戰 2 常見結構的種類與應用	科-J-A2	<p>設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念</p>	<p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p> <p>生P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生P-IV-3 手工具的</p>	<p>1. 了解椅子的結構。</p> <p>2. 了解建築結構與材料。</p> <p>3. 了解橋梁的結構與類型。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問</p>	<p>【品德教育】</p> <p>品 J8 理性溝通與問題解決。</p>	

				<p>的平面或立體設計圖。</p> <p>設</p> <p>c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>	<p>操作與使用。</p>		<p>答</p>		
<p>第四週</p>	<p>3/1~3/5</p>	<p>第二冊第4章資料保護與資訊安全習作第四章</p>	<p>科-J-A1 科-J-C1</p>	<p>運</p> <p>a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運</p> <p>a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運</p> <p>a-IV-3 能具備探索資訊科</p>	<p>資</p> <p>H-IV-1 個人資料保護。</p> <p>資</p> <p>H-IV-3 資訊安全。</p>	<p>1. 能了解個人資料。</p> <p>2. 能了解有關個人資料的合理利用。</p> <p>3. 能了解個人資料保護的相關規定。</p> <p>4. 能了解保護自己個人資料應注意的事項。</p> <p>5. 能了解資安意識的意義。</p> <p>6. 能了解常見的資</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】</p> <p>性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p>【人權教育】</p> <p>人J11 運用資訊網絡了解人權相關組織與活動。</p> <p>【法治教育】</p> <p>法J3 認識法律之意義與制定。</p>	

				技之興趣，不受性別限制。		安技術。 7. 能了解資安管理。 8. 能了解使用網路時要隨時注意的安全防範措施。			
第五週	3/8~3/12	第二冊關卡4 結構與機構挑戰2 常見結構的種類與應用	科-J-A2	設k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工工具的操作與使用。	1. 了解椅子的結構。 2. 了解建築結構與材料。 3. 了解橋梁的結構與類型。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【環境教育】 環J4 了解永續發展的意義(環境、社會、與經濟的均衡發展)與原則。 【生涯規劃教育】 涯J3 覺察自己的能力與興趣。 涯J7 學習蒐集與分析工作/教育環境的資料。	
第五	3/8~3/12	第二冊第5章基礎	科-J-A2	運	資	1. 能了解	1. 發表	【閱讀素	

週		程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運</p> <p>t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運</p> <p>t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運</p> <p>p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互</p>	<p>P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資</p> <p>P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 能了解 Scratch 複製角色的功能。</p> <p>3. 能了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p>	<p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>養教育】</b> 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	
---	--	--------------------------------	----------------------------	---	---	---	--	--	--

第六週	3/15~3/19	第二冊關卡4 結構與機構 挑戰3 機械與生活	科-J-A1	動。 設 k-IV-2 能了解科技產品的基本原理、發展歷程、與創新關鍵。 設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 了解機械的特性。 2. 認識機械組成之三大要素：機件、機構、機架。 3. 認識機械對於工業發展及日常生活的重要性。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【安全教育】 安J6 了解運動設施安全的維護。	
第六週	3/15~3/19	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 能了解設計Scratch遊戲的流程。 2. 能了解Scratch複製角色的功能。 3. 能了解Scratch自行繪製角色的功能。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	

				<p>t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運</p> <p>p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>		<p>4. 能了解Scratch條件式迴圈的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch隨機取數的積木使用。</p>			
第七週	3/22~3/26	第二冊關卡4 結構與機構 挑戰4 簡單機械與機械運動的類型(第一次段考)	科-J-A2	<p>設k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p>	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	<p>1. 了解簡單機械的原理。</p> <p>2. 了解機械的運動類型及應用方式。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。	
第七	3/22~3/26	第二冊第5章基礎	科-J-A2	運	資	1. 能了解	1. 發表	【閱讀素	

週		程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇(第一次段考)	科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互	P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	設計 Scratch 遊戲的流程。 2. 能了解 Scratch 複製角色的功能。 3. 能了解 Scratch 隨機取數的積木使用。 4. 能了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。 5. 能了解 Scratch 無窮迴圈的積木使用。	2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【養教育】 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	
---	--	---------------------------------------	----------------------------	---	--	--	---	--	--

第八週	3/29~4/2	第二冊關卡4 結構與機構 挑戰5 常見機構的種類與應用	科-J-B3	動。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1 創意思考的方法。 生P-IV-3 手工具的操作與使用。	1. 認識常見機構的種類與功能。 2. 辨識各種常見機構於生活中的應用。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【品德教育】 品J8 理性溝通與問題解決。
第八週	3/29~4/2	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2	1. 能了解設計Scratch遊戲的流程。 2. 能了解Scratch複製角色	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度	【閱讀素養教育】 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力,以判讀文本知

				<p>t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運</p> <p>t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運</p> <p>p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>結構化程式設計。</p>	<p>的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch自行繪製角色的功能。</p> <p>4. 能了解Scratch隨機取數的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch單向選擇結構的積木使用。</p> <p>6. 能了解Scratch無窮迴圈的積木使用。</p> <p>7. 能了解Scratch運算的積木使用。</p>	<p>度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>識的正確性。</p>	
<p>第九週</p>	<p>4/5~4/9</p>	<p>第二冊關卡 4 結構與機構 挑戰 5 常見機構的種類與應用</p>	<p>科-J-B3</p>	<p>設</p> <p>k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基</p>	<p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。 生P-IV-1</p>	<p>1. 認識常見機構的種類與功能。 2. 辨識各種常見機</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳</p>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情</p>	

				<p>本知識。 設 s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。 設 c-IV-2 能在實作 活動中展 現創新思 考的能力。</p>	<p>創意思考 的方法。 生P-IV-3 手工具的 操作與使 用。</p>	<p>構於生活 中的應 用。</p>	<p>交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答</p>	<p>感表達與 溝通，具備 與他人平 等互動的 能力。</p>	
第九週	4/5~4/9	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資 訊系統的基本組成 架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以 解決生活問題。 運 t-IV-4</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概 念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 能了解設計Scratch遊戲的流程。 2. 能了解Scratch複製角色的功能。 3. 能了解Scratch匯入角色的功能。 4. 能了解Scratch</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

				<p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運</p> <p>p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>		<p>自行繪製角色的功能。</p> <p>5. 能了解Scratch隨機取數的積木使用。</p> <p>6. 能了解Scratch單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 能了解Scratch雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>8. 能了解Scratch無窮迴圈的積木使用。</p> <p>9. 能了解Scratch運算的積木使用。</p> <p>10. 能了解Scratch變數的積</p>		
--	--	--	--	---	--	--	--	--

第十週	4/12~4/16	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	木使用。 1. 了解專題活動內容與規範。 2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料。 6. 運用結	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	【性別平等教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	
-----	-----------	--------------------	--------------------------------------	---	---	---	---	---	--

				<p>立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>		<p>構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十週	4/12~4/16	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-1Scratch 程式設計-遊戲篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p>	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。資	<p>1. 能了解設計 Scratch 遊戲的流程。</p> <p>2. 能了解 Scratch</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b></p> <p>閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判</p>	

				<p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>複製角色的功能。</p> <p>3. 能了解Scratch匯入角色的功能。</p> <p>4. 能了解Scratch自行繪製角色的功能。</p> <p>5. 能了解Scratch隨機取數的積木使用。</p> <p>6. 能了解Scratch單向選擇結構的積木使用。</p> <p>7. 能了解Scratch雙向選擇結構的積木使用。</p> <p>8. 能了解Scratch無窮迴圈積木使用。</p>	<p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>讀文本知識的正確性。</p>	
--	--	--	--	--	----------------------------	--	-------------------------------	-------------------	--

						9. 能了解Scratch運算的積木使用。 10. 能了解Scratch變數的積木使用。			
第十一週	4/19~4/23	第二冊關卡5 製作一個創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4. 運用製圖技巧，繪製完整	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【性別平等教育】</b> 性J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	

				<p>性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可 正確傳達 設計理念 的平面或 立體設計 圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基 本工具進 行材料處 理與組 裝。</p> <p>設c-IV-1 能運用設 計流程， 實際設計 並製作科 技產品以 解決問 題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作 活動中展 現創新思 考的能</p>	<p>應用。</p>	<p>的工作圖 並進行尺 度標註。</p> <p>5. 依據設 計需求， 選擇適切 的材料。</p> <p>6. 運用結 構知識， 確認機架 設計之穩 定性。</p> <p>7. 規畫適 切的加工 步驟，進 行加工、 組裝、測 試及問題 修正。</p> <p>8. 能用口 頭或書面 方式，表 達自己的 設計理念 與成品。</p>		
--	--	--	--	---	------------	---	--	--

第十 一週	4/19~4/23	第二冊第5章基礎 程式設計(2) 習作第五章	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	力。 運 t-IV-1 能了解資 訊系統的 基本組成 架構與運 算原理。 運 t-IV-3 能設計資 訊作品以 解決生活 問題。 運 t-IV-4 能應用運 算思維解 析問題。 運 p-IV-1 能選用適 當的資訊 科技組織 思維，並 進行有效 的表達。 運 p-IV-2 能利用資 訊科技與	資 P-IV-1 程式語言 基本概 念、功能 及應用。 資 P-IV-2 結構化程 式設計。	1. 能了解 設計 Scratch 遊戲的流 程。 2. 能了解 Scratch 複製角色 的功能。 3. 能了解 Scratch 匯入角色 的功能。 4. 能了解 Scratch 自行繪製 角色的功 能。 5. 能了解 Scratch 隨機取數 的積木使 用。 6. 能了解 Scratch 單向選擇 結構的積 木使用。 7. 能了解 Scratch	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【閱讀素 養教育】 閱J2 發展 跨文本的 比對、分 析、深究的 能力，以判 讀文本知 識的正確 性。	
----------	-----------	------------------------------	--------------------------------------	--	---	---	--	--	--

				他人進行有效的互動。		雙向選擇結構的積木使用。 8. 能了解Scratch無窮迴圈的積木使用。 9. 能了解Scratch運算的積木使用。 10. 能了解Scratch變數的積木使用。		
第十二週	4/26~4/30	第二冊關卡5 製作一個創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【性別平等教育】</b> 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。

				<p>本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以</p>	<p>P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。</p> <p>4. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5. 依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6. 運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8. 能用口頭或書面方式，表達自己的</p>		
--	--	--	--	--	---	---	--	--

				<p>解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>		<p>設計理念與成品。</p>			
第十二週	4/26~4/30	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1. 能了解設計Scratch模擬情境的流程。 2. 能了解Scratch匯入角色的功能。 3. 能了解Scratch運算的積木使用。 4. 能了解Scratch擴展音樂功能的積木使用。 5. 能了解Scratch廣播訊息的積木使</p>	<p>1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

				科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		用。			
第十三週	5/3~5/7	第二冊關卡5 製作一個創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及	生 N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生A-IV-2 日常科技	1. 了解專題活動內容與規範。 2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4. 運用製	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【性別平等教育】</b> 性J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	

				<p>試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展</p>	<p>產品的機 構與結構 應用。</p>	<p>圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5. 依據設計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6. 運用結構知識，確認機架穩定性。</p> <p>7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>		
--	--	--	--	---	------------------------------	--	--	--

				現創新思考的能力。					
第十三週	5/3~5/7	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。	1. 能了解設計Scratch模擬情境的流程。 2. 能了解Scratch匯入角色的功能。 3. 能了解Scratch運算的積木使用。 4. 能了解Scratch擴展音樂功能的積木使用。 5. 能了解Scratch廣播訊息的積木使用。	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	<b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。	

				能利用資訊科技與他人進行有效的互動。					
第十四週	5/10~5/14	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具 (第二次段考)	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。</p> <p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 s-IV-1</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生 P-IV-2 設計圖的繪製。</p> <p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。</p> <p>生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>1. 了解專題活動內容與規範。</p> <p>2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。</p> <p>3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。</p> <p>4. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。</p> <p>5. 依據設</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p>	

				<p>能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。</p> <p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>		<p>計需求，選擇適切的材料。</p> <p>6. 運用結構知識，確認機架設計之穩定性。</p> <p>7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十四週	5/10~5/14	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch 程式	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1	運 t-IV-1 能了解資	資 P-IV-1 程式語言	1. 能了解設計 Scratch	1. 發表 2. 口頭討論	<b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J2 發展	

		設計-模擬篇(第二次段考)	科-J-B2	<p>訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	<p>基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解 Scratch 匯入角色的功能。</p> <p>3. 能了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>4. 能了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5. 能了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p>	<p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	
第十	5/17~5/21	第二冊關卡 5 製	科-J-A1	設	生	1. 了解專	1. 發表	【性別平	

五週		作一個創意機構玩具	科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。	N-IV-1 科技的起源與演進。 生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。	題活動內容與規範。 2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料。 6. 運用結構知識，確認機架	2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問答	【教育】 性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。	
----	--	-----------	----------------------------	---	---	---	---	---	--

				<p>設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。</p> <p>設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。</p> <p>設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>		<p>設計之穩定性。</p> <p>7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。</p> <p>8. 能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十五週	5/17~5/21	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch 程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p> <p>資 P-IV-2 結構化程</p>	<p>1. 能了解設計Scratch 模擬情境的流程。</p> <p>2. 能了解Scratch 匯入角色的功能。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確</p>	

				<p>能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>	式設計。	<p>3. 能了解Scratch運算的積木使用。</p> <p>4. 能了解Scratch變數的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch廣播訊息的積木使用。</p>	6. 課堂問答	性。	
第十六週	5/24~5/28	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具	科-J-A1 科-J-A2 科-J-B3 科-J-C2	<p>設 k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概</p>	<p>生 N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生 P-IV-1</p>	<p>1. 了解專題活動內容與規範。</p> <p>2. 回顧問題解決歷程，檢視</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與</p>	

				<p>念。 設 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組</p>	<p>創意思考的方法。 生 P-IV-2 設計圖的繪製。 生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>所學習到的重點知識與技能。 3. 運用創意思考、製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料。 6. 運用結構知識，確認機架設計之穩定性。 7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、</p>	<p>5. 學習態度 6. 課堂問答</p>	<p>溝通，具備與他人平等互動的能力。</p>	
--	--	--	--	---	---	---	----------------------------	-------------------------	--

				<p>裝。 設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。</p>		<p>組裝、測試及問題修正。 8.能用口頭或書面方式，表達自己的設計理念與成品。</p>			
第十六週	5/24~5/28	第二冊第5章基礎程式設計(2) 5-2Scratch程式設計-模擬篇	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4</p>	<p>資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。 資 P-IV-2 結構化程式設計。</p>	<p>1.能了解設計Scratch模擬情境的流程。 2.能了解Scratch匯入角色的功能。 3.能了解Scratch運算的積木使用。 4.能了解Scratch</p>	<p>1.發表 2.口頭討論 3.平時上課表現 4.作業繳交 5.學習態度 6.課堂問答</p>	<p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱J2發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。</p>	

				<p>能應用運算思維解析問題。</p> <p>運</p> <p>p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p> <p>運</p> <p>p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。</p>		<p>變數的積木使用。</p> <p>5. 能了解Scratch廣播訊息的積木使用。</p>			
第十七週	5/31~6/4	第二冊關卡 5 製作一個創意機構玩具	<p>科-J-A1</p> <p>科-J-A2</p> <p>科-J-B3</p> <p>科-J-C2</p>	<p>設</p> <p>k-IV-1 能了解日常科技的意涵與設計製作的基本概念。</p> <p>設</p> <p>k-IV-3 能了解選用適當材料及正確</p>	<p>生</p> <p>N-IV-1 科技的起源與演進。</p> <p>生</p> <p>P-IV-1 創意思考的方法。</p> <p>生</p> <p>P-IV-2 設計圖的繪製。</p>	<p>1. 了解專題活動內容與規範。</p> <p>2. 回顧問題解決歷程，檢視所學習到的重點知識與技能。</p> <p>3. 運用創意思考、</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b></p> <p>性J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。</p> <p><b>【環境教育】</b></p> <p>環J15 認識產品的</p>	

				<p>工具的基本知識。 設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設 s-IV-1 能繪製可正確傳達設計理念的平面或立體設計圖。 設 s-IV-2 能運用基本工具進行材料處理與組裝。 設c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科</p>	<p>生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生A-IV-2 日常科技產品的機構與結構應用。</p>	<p>製圖技巧、結構與機構的知識，設計創意機構玩具。 4. 運用製圖技巧，繪製完整的工作圖並進行尺度標註。 5. 依據設計需求，選擇適切的材料。 6. 運用結構知識，確認機架設計之穩定性。 7. 規畫適切的加工步驟，進行加工、組裝、測試及問題修正。 8. 能用口頭或書面方式，表</p>		<p>生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--	------------------------------	--

				技產品以 解決問 題。 設 c-IV-2 能在實作 活動中展 現創新思 考的能力。		達自己的 設計理念 與成品。			
第十七週	5/31~6/4	第二冊第5章基礎 程式設計(2) 習作第五章	科-J-A2 科-J-A3 科-J-B1 科-J-B2	運 t-IV-1 能了解資 訊系統的基本組成 架構與運算原理。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以 解決生活問題。 運 t-IV-4 能應用運算思維解 析問題。 運 p-IV-1 能選用適	資 P-IV-1 程式語言 基本概 念、功能 及應用。 資 P-IV-2 結構化程 式設計。	1. 能了解 Scratch 複製角色的 功能。 2. 能了解 Scratch 自行繪製 角色的功 能。 3. 能了解 Scratch 隨機取數 的積木使 用。 4. 能了解 Scratch 單向選擇 結構的積 木使用。 5. 能了解 Scratch	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【性別平 等教育】 性J4 認識 身體自主 權相關議 題，維護自 己與尊重 他人的身 體自主權。 【人權教 育】 人J1 認識 基本人權 的意涵，並 了解憲法 對人權保 障的意義。 【品德教 育】 品J1 溝通 合作與和	

				當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。		雙向選擇結構的積木使用。 6. 能了解Scratch無窮迴圈的積木使用。 7. 能了解Scratch運算的積木使用。 8. 能了解Scratch變數的積木使用。 9. 能了解Scratch廣播訊息的積木使用。		諧人際關係。 【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。	
第十八週	6/7~6/11	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 1 機械與社會的關係	科-J-A1 科-J-A2	設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。 設	生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。	1. 了解機械產品與日常生活的關係。 2. 機械對社會的貢獻與影響。 3. 機械的相關職業	1. 發表 2. 口頭討論 3. 平時上課表現 4. 作業繳交 5. 學習態度 6. 課堂問	【性別平等教育】 性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。 【環境教	

				<p>a-IV-2 能具有正 確的科技 價值觀， 並適當的 選用科技 產品。 設</p> <p>a-IV-3 能主動關 注人與科 技、社 會、環境 的關係。 設</p> <p>a-IV-4 能針對科 技議題養 成社會責 任感與公 民意識。</p>		與達人介 紹。	答	育】 環 J15 認 識產品的 生命週 期，探討其 生態足 跡、水足跡 及碳足跡。	
第十 八週	6/7~6/11	第二冊第6章數位 著作合理使用原 則 6-1 資訊科技合理 使用的議題	科-J-A1	<p>運</p> <p>a-IV-1 能落實健 康的數位 使用習慣 與態度。 運</p> <p>a-IV-2 能了解資 訊科技相</p>	資 H-IV-2 資訊科技 合理使用 原則。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解我國的著作權法。</li> <li>2. 能了解著作人格權與著作財產權。</li> <li>3. 能了解著作受著作權法保</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發表</li> <li>2. 口頭討論</li> <li>3. 平時上課表現</li> <li>4. 作業繳交</li> <li>5. 學習態度</li> <li>6. 課堂問</li> </ol>	【性別平等教育】 性 J4 認識 身體自主 權相關議 題，維護自 己與尊重 他人的身 體自主權。 【人權教	

				<p>關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>護的條件。</p>	<p>答</p>	<p>育】人 J1 認識基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。</p> <p>【品德教育】品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>【法治教育】法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	
第十九週	6/14~6/18	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 1 機械與社會的關係	<p>科-J-A1</p> <p>科-J-A2</p>	<p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技</p>	<p>生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 了解機械產品與日常生活的關係。</p> <p>2. 機械對社會的貢獻與影響。</p> <p>3. 機械的相關職業與達人介紹。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。</p> <p>【環境教育】環 J15 認識產品的</p>	

				<p>價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p>設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p>				<p>生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。</p>	
第十九週	6/14~6/18	第二冊第6章數位著作合理使用原則 6-2 著作的合理使用	科-J-A1	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議</p>	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	<p>1. 能了解著作的合理使用。</p> <p>2. 能了解合理使用判斷的要點。</p> <p>3. 能了解合理使用相關範例。</p> <p>4. 能了解在校園常</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p><b>【人權教育】</b> 人J1 認識基本人權</p>	

				<p>題，以保護自己與尊重他人。</p> <p>運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。</p>		<p>見的合理使用情形。</p>		<p>的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。</p> <p>【品德教育】 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。</p> <p>【法治教育】 法 J3 認識法律之意義與制定。</p>	
第二十週	6/21~6/25	第二冊關卡 6 機械、建築與社會挑戰 2 建築與社會的關係	<p>科-J-A1 科-J-A2</p>	<p>設 a-IV-1 能主動參與科技實作活動及試探興趣，不受性別的限制。</p> <p>設 a-IV-2 能具有正確的科技價值觀，並適當的選用科技</p>	<p>生 S-IV-1 科技與社會的互動關係。</p>	<p>1. 了解建築與日常生活的關係。</p> <p>2. 建築對社會的貢獻與影響。</p> <p>3. 建築的相關職業與達人介紹。</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>【性別平等教育】 性 J3 檢視家庭、學校、職場中基於性別刻板印象產生的偏見與歧視。</p> <p>【環境教育】 環 J15 認識產品的生命週期，探討其生態足</p>	

				產品。 設 a-IV-3 能主動關 注人與科 技、社 會、環境 的關係。 設 a-IV-4 能針對科 技議題養 成社會責 任感與公 民意識。				跡、水足跡 及碳足跡。	
第二 十週	6/21~6/25	第二冊第6章數位 著作合理使用原 則 6-3 避免違反合理 使用的措施~習 作第六章	科-J-A1	運 a-IV-1 能落實健 康的數位 使用習慣 與態度。 運 a-IV-2 能了解資 訊科技相 關之法 律、倫理 及社會議 題，以保 護自己與 尊重他	資 H-IV-2 資訊科技 合理使用 原則。	1. 能了解 我國的著 作權法。 2. 能了解 著作人格 權與著作 財產權。 3. 能了解 著作受著 作權法保 護的條 件。 4. 能了解 著作的合 理使用。 5. 能了解	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	<b>【性別平          等教育】</b> 性J4 認識 身體自主 權相關議 題，維護自 己與尊重 他人的身 體自主權。 <b>【人權教          育】</b> 人J1 認識 基本人權 的意涵，並 了解憲法 對人權保	

				人。 運 a-IV-3 能具備探 索資訊科 技之興 趣，不受 性別限 制。		合理使用 判斷的要 點。 6. 能了解 合理使用 相關範 例。 7. 能了解 在校園常 見的合理 使用情 形。 8. 能了解 使用自由 或開源碼 軟體。 9. 能了解 創用 CC 授權。		障的意義。 【品德教 育】 品 J1 溝 通合作與 和諧人際 關係。 【法治教 育】 法 J3 認 識法律之 意義與制 定。	
第二 十一 週	6/28~6/30	第二冊關卡 6 機 械、建築與社會 挑戰 2 建築與社 會的關係(總複 習、結業式)	科-J-A1 科-J-A2	設 a-IV-1 能主動參 與科技實 作活動及 試探興 趣，不受 性別的限 制。 設 a-IV-2 能具有正	生 S-IV-1 科技與社 會的互動 關係。	1. 了解建 築與日常 生活的關 係。 2. 建築對 社會的貢 獻與影 響。 3. 建築的 相關職業 與達人介 紹。	1. 發表 2. 口頭討 論 3. 平時上 課表現 4. 作業繳 交 5. 學習態 度 6. 課堂問 答	【性別平 等教育】 性 J3 檢 視家庭、 學校、職 場中基於 性別刻板 印象產生 的偏見與 歧視。 【環境教 育】 環 J15 認	

				<p>確的科技價值觀，並適當的選用科技產品。</p> <p>設 a-IV-3 能主動關注人與科技、社會、環境的關係。</p> <p>設 a-IV-4 能針對科技議題養成社會責任感與公民意識。</p>				<p>識產品的生命週期，探討其生態足跡、水足跡及碳足跡。</p>	
第二十一週	6/28~6/30	第二冊第6章數位著作合理使用原則 習作第六章（總複習、結業式）	科-J-A1	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>運 a-IV-2 能了解資訊科技相關之法律、倫理</p>	資 H-IV-2 資訊科技合理使用原則。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解我國的著作權法。</li> <li>2. 能了解著作人格權與著作財產權。</li> <li>3. 能了解著作受著作權法保護的條件。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發表</li> <li>2. 口頭討論</li> <li>3. 平時上課表現</li> <li>4. 作業繳交</li> <li>5. 學習態度</li> <li>6. 課堂問答</li> </ol>	<p><b>【性別平等教育】</b> 性J4 認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。</p> <p><b>【人權教育】</b> 人J1 認識</p>	

				及社會議題，以保護自己與尊重他人。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		4. 能了解著作的合理使用。 5. 能了解合理使用判斷的要點。 6. 能了解合理使用相關範例。 7. 能了解在校園常見的合理使用情形。 8. 能了解使用自由或開源碼軟體。 9. 能了解創用 CC 授權。		基本人權的意涵，並了解憲法對人權保障的意義。 <b>【品德教育】</b> 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 <b>【法治教育】</b> 法 J3 認識法律之意義與制定。	
--	--	--	--	---	--	--	--	---	--

註 1：請分別列出七年級第一學期及第二學期八個學習領域（語文、數學、自然科學、綜合、藝術、健體、社會及科技等領域）之教學計畫表。

註 2：議題融入部份，請填入法定議題及課綱議題。